

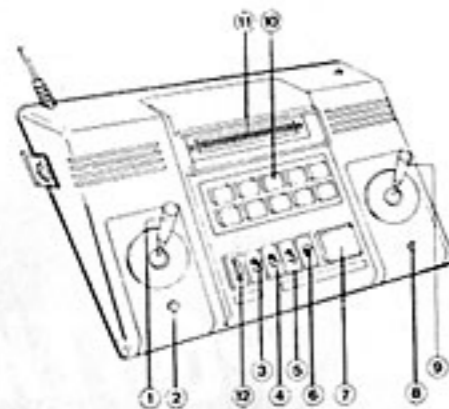
JEU VIDEO

WWW.GLD-COMPUTERS.COM

MODE D'EMPLOI

SUPERSPORTIF

CASSETTE N° PC-501



DESCRIPTION DES ANNOTATIONS SITUEES SUR LE SCHEMA

- (1) Commande Multi-directionnelle du joueur gauche.
- (2) Bouton de service et de tir pour le joueur de gauche.
- (3) Bouton de vitesse.
- (4) Bouton de selection des tailles de raquettes pour le joueur de gauche.
- (5) Bouton de selection des tailles de raquettes pour le joueur de droite.
- (6) Service automatique ou manuel.
- (7) Bouton de remise à zero.
- (8) Bouton de service et de tir du joueur droit.
- (9) Commande multi-directionnelle du joueur droit.
- (10) Selecteur de jeux.
- (11) Fente prévue pour la cassette.
- (12) Bouton Marche/Arrêt et de réglage du son.

CARACTERISTIQUES GENERALES DES CASSETTES PC

...

Le series des cassettes de référence PC... offre un choix de jeux variés marchant sur la console modèle SD 050. La cassette PC 501 fait partie de cette série.

Chaque type de cassette offre un choix de jeux différents:

PC-501 10 jeux : Pelote, Hockey, Tennis, Tir a deux, Entraînement Tir, Basketball, Football, Grille, Entraînement basketball, Mur D'entraînement.

PC-502 5 jeux : (5 jeux de Moto) 2 jeux de Moto-cross
2 jeux D'enduro, 1 jeu de Saut d'obstacle.

PC-503 : cartridge de Bataille de Chars.

PC-504 2 jeux : cartridge de Course de Voiture.

PC-508 6 jeux : Tennis, Football, Pelote, Mur D'entraînement, Tir a deux, Entraînement Tir.

Elles sont disponibles actuellement chez votre revendeur habituel.

QUELS SONT LES INTERRUPTEURS ET BOUTONS DE CONTROLE (SITUES SUR LA CONSOLE SD050) DONT VOUS AUREZ BESOIN EN JOUANT AVEC LA CASSETTE PC 501.

- * Bouton de mise en marche (12).
- * Bouton de remise à zero (7), appuyer sur ce bouton pour remettre à zero le jeu.
- * Bouton de selection des tailles de raquettes pour le joueur de gauche (4). Vous obtiendrez des grandes raquettes en vous mettant sur amateur et des petites raquettes en vous mettant sur professionnel.
- * Bouton de selection des tailles de raquettes pour le joueur de droite (5). Idem que pour le joueur de gauche.
- * Bouton de vitesse (3). Quand vous êtes sur la position AMATEUR la balle aura une petite vitesse, dans la position PROFESSIONELLE la balle aura une grande vitesse, après 7 échanges consecutifs sans qu'un but ait été marqué.
- * Bouton de service manuel ou automatique (6).
- * Boutons de selection de jeux, se référer à l'étiquette au dos de la cartridge.

COMMENT JOUER?

1. Insérer la cassette dans la fente prévue à cet effet. Pour un bon fonctionnement de cette cassette, assurez vous du positionnement de celle-ci, c'est à dire l'étiquette collée sur la cartridge toujours placé du côté des joueurs.
2. Branchez votre jeu comme il vous l'est indiqué sur la notice de la console SD 050. **CETTE OPERATION DOIT SE FAIRE CONFORMEMENT A LA NORME NF C91110, DECRIE EGALEMENT DANS LA NOTICE D'EMPLOI DE LA CONSOLE.**

DESCRIPTION DES JEUX

1. Pelote :
Descriptif du terrain: cf schema
Chaque joueur frappe la balle a son tour. Pour connaître quel joueur doit frapper la balle, vous avez a votre disposition un moyen de repère; La balle sera de la couleur de la raquette qui doit la frapper (noire pour la raquette noire...)



Fig 1 Pelote

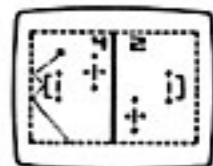


Fig 2 Hockey

2. Hockey:
Chaque joueur a a sa disposition:
- un gardien de but,
- un avant.
Les avants se déplacent sur l'intégralité du terrain. Sur l'axe vertical, les gardiens de but ne pourront se déplacer que sur la longueur impartie a leur but. Par contre sur l'axe horizontal, ils pourront se déplacer n'importe où sur le terrain.
3. Tennis:
C'est un vrai court de tennis qui apparait sur l'écran, avec ses matérialisations du terrain, son filet central. Les

raquettes mobiles dans tous les sens permettent la remonté au filet. En regardant le schéma numero "1" vous aurez une bonne compréhension de ce jeu. Le service changera automatiquement de côté tous les 5 points.

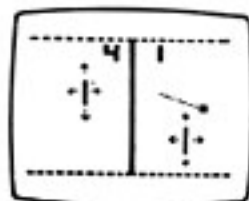


Fig. 3 Tennis

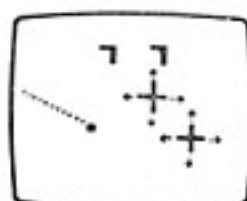


Fig. 4 Tir à deux

4. Jeu De Tir A Deux :
(cf Fig. 5)

Appuyer sur le bouton de remise a zéro, et le jeu de tir débutera. Une cible traversera l'écran (cf Fig 5) de gauche à droite. Chaque joueur controlera le déplacement de sa croix pour tirer sur la cible. Vous marquerez un point lorsque:

- vous aurez couvert la cible avec votre croix,
- et - que simultanément vous aurez appuyer sur le bouton rouge de service (situé sur votre commande multidirectionnelle)

Si vous avez touché la cible, celle-ci disparaîtra en emettant un léger bruit le gagnant de ce jeu sera le le à marquer 15 Points.

5. Jeux De Tir En Solitaire (Entraînement Tir):

Fonctionnement similaire au jeux de tir à deux (cf Fig 4). Le chiffre situé à gauche de votre écran indique le nombre de service effectué. Le chiffre de droite indique le nombre de fois où vous avez fait mouche.

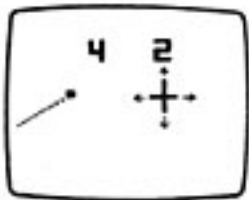


Fig. 5 Entraînement Tir

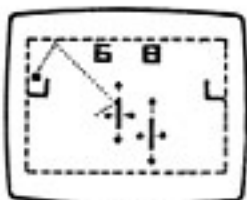


Fig. 6 Basketball

6. Basketball:

Pour marquer un but, les joueurs devront faire entrer la balle par le haut du panier.

7. Football:

Le déplacement des joueurs se fait de maniere identique la celui du hockey.

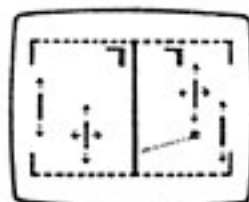


Fig. 7 Football



Fig. 8 Grille

8. Grille :

Chaque joueur dispose d'un ensemble de trois barrières dessinées en pointillé. But du jeu; Empêcher la balle de l'adversaire de parvenir dans votre camp en la faisant rebondir sur les parties pleines de vos barrières et essayer de faire passer sa balle entre les trous des barrières de son adversaire. Vous marquerez un point lorsque votre balle entrera dans le camp de votre adversaire.

9. Entraînement basketball :

Ce jeu se joue en solitaire. L'affichage de droite fait apparaitre le nombre de buts ratés par le joueur, celui de gauche représente le nombre de paniers enregistrés.

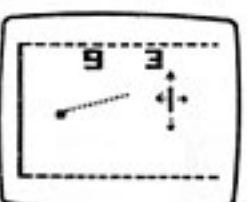
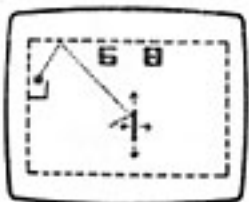


Fig. 9 Entraînement basketball Fig. 10 Mur D'entraînement

10. Mur D'entraînement

La balle au mur est un entraînement et se joue donc en solitaire. L'affichage de droite enregistre le nombre de points marque par le joueur. L'affichage de gauche indique le nombre de volées joués.